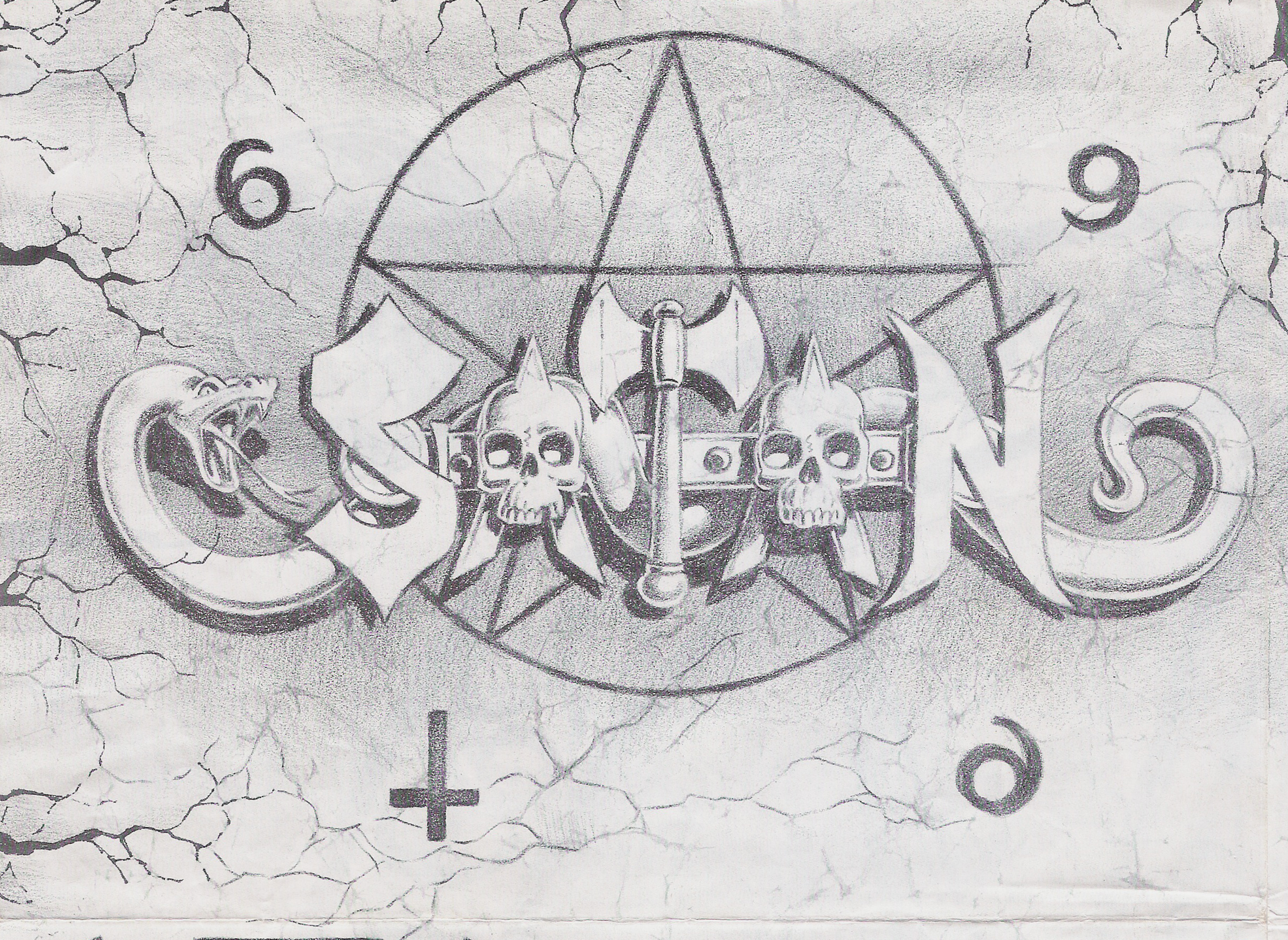


INTRODUCCION

En algún lugar, en algún tiempo perdido en la memoria... Las fuerzas del mal se ha apoderado del universo. Los magos que gobernaban el mundo han caído en manos del poder satánico.

Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla, pero antes debe traspasar las fronteras de la magia ya que la tarea de derrocar a las fuerzas del mal sólo le está reservada a un mago.

Con la magia de tu parte, disponte a profanar los muros del Palacio de las Nubes, morada satánica cárcel de la divinidad, escenario de la más cruenta lucha jamás sugerida desde el amanecer de los tiempos.

FX DOBLE CARGA

Satán consta de dos partes totalmente independientes. Para acceder a la segunda deberás concluir con éxito la primera, lo que te facilitará el código acceso.

PRIMERA CARGA

Debes entrar a formar parte de las huestes de la divinidad. Tu condición de guerrero aliada con los poderes mágicos te convertirán en el único capaz de devolver a Satanás a las entrañas del infierno.

Atraviesa los insólitos parajes de la Tierra de la Magia Perdida y recoge a tu paso los tres pergaminos mágicos, custodiados por los temibles TAM LIN, única forma de convertirte en mago.

ENEMIGOS

–**TROW**, *el escudero. Surge en cualquier momento aunque sólo es peligroso por contacto.*

–**KELPIE**, *el leñador. Posee un hacha por lo que no es recomendable acercarse a él.*

–**NAIRB**, *la gárgola. Vuela y expulsa fuego por sus fauces.*

–**GLAISTIG**, *el enano. Posee la capacidad de reproducirse instantáneamente. Hasta que no acabes con mamá GLAISTIG no desaparecerán.*

–**TAM LIN**, *la bestia que custodia los pergaminos. La única forma de acabar con «el gran guardián», como se le conoce por estos parajes, es acertarle en el corazón, para lo cual deberás previamente haber destruido sus, en ocasiones, múltiples cabezas.*

– Tu último gran enemigo será el tiempo. No lo desperdicies.

AYUDAS

–**MONEDA**, *que incrementa tu cuenta de puntos.*

–**GEMMA**, *también incrementa tus puntos, pero en mayor cantidad.*

–**ELIXIR**, *te repondrá de energía. Cuando ésta se agote perderás una vida.*

–**RELOJ**, *enviado para ayudarte por Cronos, dios del tiempo. Recógelo y se incrementará el tiempo de tu misión.*

–**POW UP**, *que eleva tu pod r de disparo. Comprueba por ti mismo su efectividad.*

–**VIDA EXTRA**.

–**HECHIZO**. *Recógelos tras acabar con los TAM LIN y te convertirás en mago.*

–**RAYO**. *Destruye todo lo que se encuentre en la pantalla en el momento que lo recojas.*



SEGUNDA CARGA

Libera a los magos presos en los entornos del Palacio de las Nubes y destruye para siempre a las fuerzas del mal.

CARACTERISTICAS DE LA BATALLA Y DEL LUGAR DONDE SE DESARROLLA.

Satán, en su infinita maldad, adoptará distintas formas para acabar con su única amenaza: tú.

SATANAS. *Su fuerza destructiva es brutal, aunque sólo puede desplazarse por tierra firme. Cuando lo destruyas la fatalidad lo convertirá en otras dos diabólicas formas.*

–**LOS CYPHERS**, *aún más temibles dado que pueden volar. Acaba con ellos pero no cantes victoria ya que cada uno, al encontrarse con la muerte, se vuelve a reproducir en otros dos seres malditos.*

–**LOS DAMIENS**, *agresivos y voladores, no cesarán de disparar sobre tí. Cada vez que destruyas alguna de estas formas satánicas conseguirás algunas monedas con las cuales podrás comprar utilísimos elementos en la tienda del mago BROWNIE, la cual deberás encontrar por tí mismo. Si al destruir una forma satánica ésta transportaba un mago para su ejecución, el número de monedas que obtendrás será mucho mayor.*

Podrás adquirir los siguientes elementos:

–**TELECARD** *o tarjeta de teletransporte. Cada una que adquieras te permitirá teletransportarte una vez.*

–**SATAN SCANNER**. *Con él podrás visualizar la posición de la forma satánica que le indiques.*

–**SATAN SCANNER AVANZADO**. *Podrás localizarlas con mucha mayor precisión.*

–**RECARGADOR DE ENERGIA**. *Usalo cuando te fallen las fuerzas.*

–**HACHA MAGICA**. *Convertirá tu hacha en un arma arrojadiza que podrás lanzar cuantas veces quieras.*

–**ESCUDO DE FUEGO**. *Te permite dirigir tus disparos y aumenta su potencia de destrucción.*

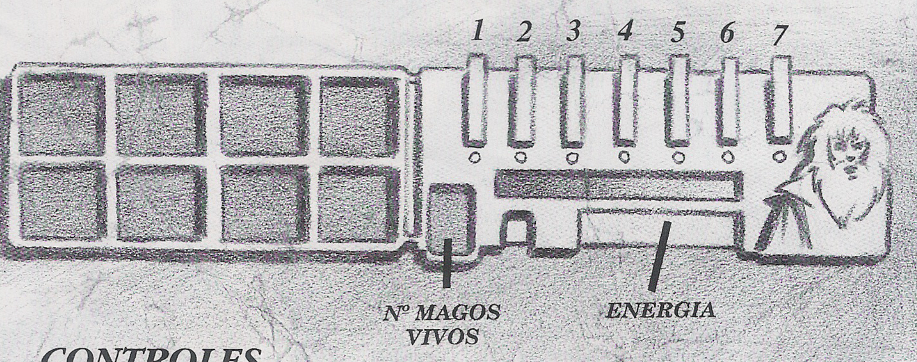
–**ESCUDO DE LUZ**. *Al igual que el de fuego, te permite dirigir tu disparo y además le dota de una potencia desconocida.*

Para usar alguno de estos elementos presiona el botón de PAUSA. Esto te da acceso al marcador. Colócate sobre el icono del elemento que quieras utilizar y presiona FUEGO.

Para los SCANNERS deberás elegir el tipo de forma satánica que quieras localizar. Si ésta lleva consigo un mago te será indicado en pantalla.

Cuando veas un sitio que juzgues importante deja allí tu localizador de teletransporte. Más tarde, desde cualquier punto del juego podrás volver allí automáticamente.

Para acabar la aventura hay que destruir a todos los satanes y salvar como mínimo a un mago.



CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA SPE, AMS, MSX:
José Miguel Saiz, Manuel Rosas y José Antonio Carrera.

GRAFICOS: *Snatcho.*

ILUSTRACION PORTADA: *Luis Royo.*

PANTALLA DE CARGA: *Deborah y Snatcho.*

PRODUCIDO POR IGNACIO RUIZ.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO.

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO.

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea | CPM y pulsa ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO.

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Sí no lo haces repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3.

1. Seleccionar con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464.

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128.

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX - MSX 2.

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC.

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.


YARVA • DEMONICUS
NECRONOM
SATAN